MAXI juegos 4

Los GRANDES EXITOS para tu PC

ERBE

Altaya

COLECCIÓN:
MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Travessera de Gràcia, 17, 6º 1ª
08021 BARCELONA
Tel. (93) 414 14 47 - Fax (93) 200 02 37

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Editora general: Natàlia Díez Ruiz de los Paños
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación de la producción: Jordi Martínez
Servicios editoriales: Llum L. Pijuan

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

© 1994 para esta edición: Ediciones Altaya, S.A.
ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

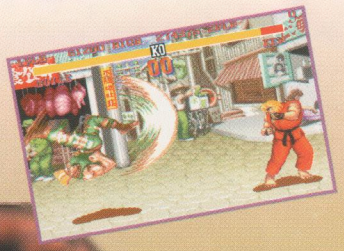
Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

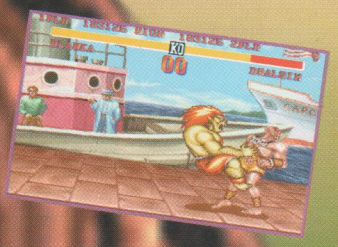
CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 56 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

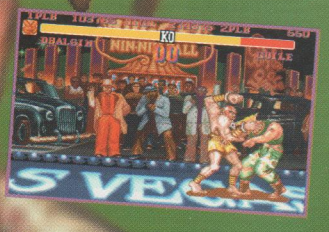
DUDAS SOBRE LOS JUEGOS
Para solucionar las dudas que tengas sobre los juegos.
ERBE (91) 539 98 72 ext. 108
de 12 a 14 h. de lunes a viernes

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno con los primeros números de la colección y el otro aproximadamente por la mitad.

STREET FIGHTER II







Desde tiempos inmemoriales el hombre viene luchando contra sus semejantes. En nuestros días, esa lucha se ha convertido en deporte y sólo los mejores pueden practicarla.

Los nuevos guerreros se llaman "Streets Fighters" y han sustituido las selvas y los campos por duras calles urbanas.

¡Anímate y participa!

Requisitos mínimos:

- PC-AT con 286 a 8MHz.
- 512Kb de RAM.
- MS-DOS versión 2.0.
- tarjeta VGA con 256 colores.
- control mediante teclado.
- sonido a través del altavoz interno del ordenador.

Requisitos deseables:

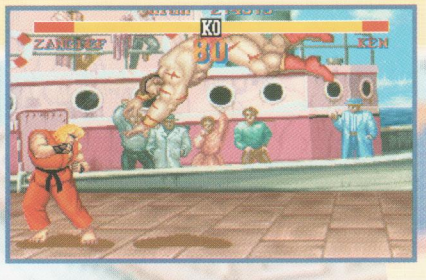
- PC-AT 386 o superior.
- 1Mb de memoria.
- 4Mb en disco duro.
- tarjeta de sonido compatible AdLib, SoundBlaster o Roland.
- joystick, preferiblemente con programación de movimientos.

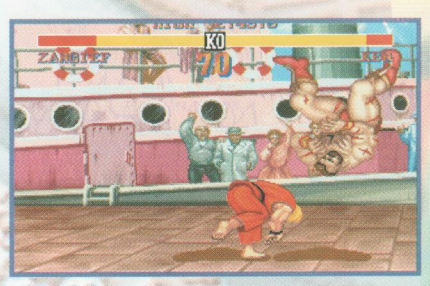
El Juego

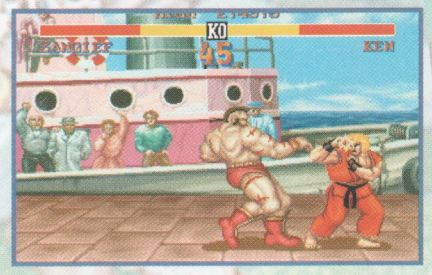
Cuando los mayores "expertos" en el mundo del videojuego piensan en un juego de lucha callejera, muchos de ellos piensan en Street Fighter II. Su versión para máquinas recreativas ha tenido un gran éxito, pero lo mismo se puede decir de las versiones para consolas y, como tú mismo podrás comprobar, la versión para compatibles PC no se queda atrás.

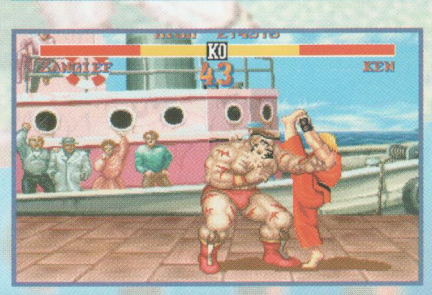
No cabe duda de que los gráficos han contribuido a su fama, pero también la animación y la variedad de movimientos han sido definitivos para consolidar este juego como uno de los grandes títulos de combate cuerpo a cuerpo.

Si te atreves a jugar, elige uno de los luchadores disponibles y hazle llegar a la gran final, tras haber luchado y vencido a los restantes candidatos. Cada uno de ellos tiene un estilo diferente de combate y usa golpes, técnicas y trucos propios que ha desarrollado a lo largo de toda su vida. Todos tienen posibilidades de llegar a la final pero sólo el que mejor luche podrá enfrentarse a los grandes maestros. Si demuestras tener buen control de sus técnicas y muchas agallas... entonces la victoria será tuya.









ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Este juego necesita un proceso de instalación mediante el cual se copiará el programa al disco duro. No es posible jugar sin haber instalado el juego en disco duro, en donde ocupará unos 4Mb. A continuación te explicamos paso a paso dicho proceso. Además, el propio programa de instalación te dará ayuda en todo momento.

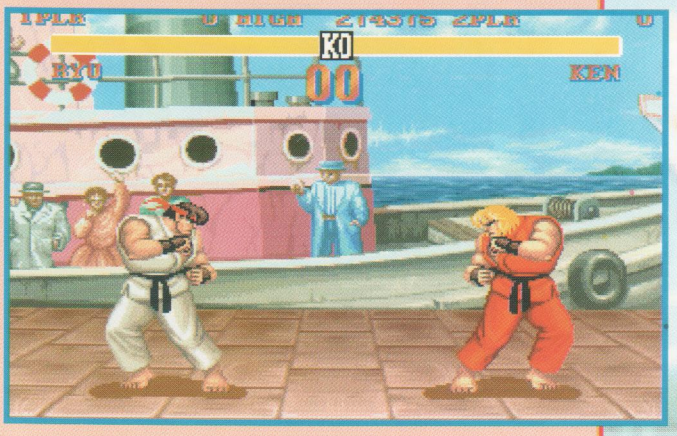
Acaba de ser convocada la pelea del siglo. Procedentes de todas las partes del mundo, ocho de los mejores luchadores van a competir entre sí para poder enfrentarse a los Grand Masters, luchadores de excepcional habilidad y fuerza que ganaron en las anteriores ediciones de este campeonato.

LA PANTALLA DE JUEGO

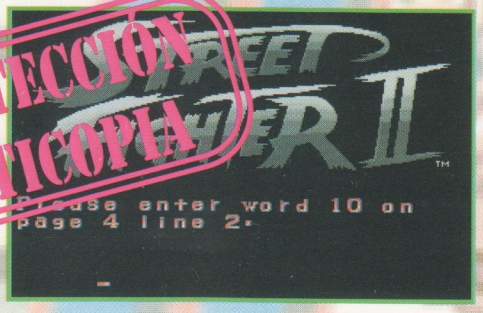
Además de ver a los dos personajes que se enfrentan en combate, podrás ver, en la parte superior de la pantalla, de izquierda a derecha: la puntuación del primer jugador, la máxima puntuación obtenida y la puntuación del segundo jugador.

Debajo de las puntuaciones están las barras de "energía" de cada uno de los dos jugadores con sus respectivos nombres.

La barra de tu oponente se irá volviendo roja a medida que consigas darle más y mejores golpes. Cuando la barra esté completamente roja le habrás vencido por K.O. Ten en cuenta que puedes vencer a tu oponente dejándole fuera de combate, o bien teniendo más puntos que él cuando se agota el tiempo.



PROTECCION ANTICOPIA



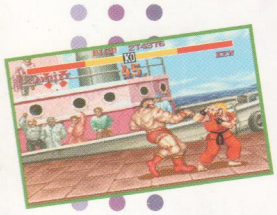
Al empezar a jugar tendrás que pasar el sistema anticopia del juego, que consiste en teclear una palabra extraída de las páginas de este fascículo. Sólo tienes tres oportunidades para introducir la palabra correcta.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Antes de seguir adelante con el proceso de instalación de este juego, sería conveniente realizar una copia de seguridad de los disquetes de instalación. Para ello puedes usar el comando DISKCOPY del MS-DOS. Guarda los disquetes originales en un sitio seguro. Te van a hacer falta tres disquetes de 3,5 pulgadas de alta densidad (1.44Mb) vacíos.

Asegúrate de que tienes suficiente sitio libre, algo más de 4Mbs, en la unidad de disco en donde quieres instalarlo. Para realizar la instalación del juego, inserta el disquete etiquetado como "Disco 1" en la unidad correspondiente, ejecuta INSTALL (cambia al disco A: o B: primero) y aparecerá el siguiente menú:

¡¡¡OJO!!!
ESTE JUEGO
NECESITA 4
MEGAS LIBRES



MOVIMIENTOS

Estos son los movimientos de tu personaje. Si juegas con un joystick de un solo botón o bien con teclado y una sola tecla de disparo, pulsa el disparo y avanza para dar puñetazos, y pulsa el disparo y retrocede para dar patadas. Si juegas con dos botones de disparo, con joystick o teclado, cada uno tiene asociada una acción (puñetazo o patada). Estos controles son válidos con el personaje situado a la izquierda, de modo que hay que invertirlos si el personaje está a la derecha.

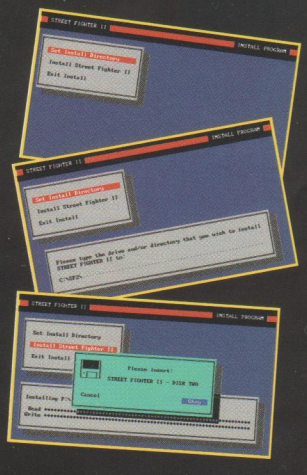
Cuando ambos luchadores estén muy cerca podrás emplear dos técnicas: las llaves y los bloqueos. Con las llaves agarras al oponente y lo lanzas por el aire. Los bloqueos te permitirán sujetar al adversario y golpearle varias veces. Para reducir la eficacia de los golpes del rival, adopta una posición defensiva.

Las teclas que tiene el juego definidas son: los cursores para el movimiento, barra espaciadora para puñetazo y ENTER para patada. Si las cambias ten en cuenta que, en algunos puntos, la tecla que hayas elegido para patada hará también las funciones de ENTER.

Por último, ten en cuenta que los movimientos especiales son muy difíciles de realizar con teclado, y necesitarás mucho entrenamiento. Lo más recomendable es usar un joystick, y mejor si es programable.

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JUG

Para realizar la instalación del juego, inserta el disco 1 en la unidad correspondiente y teclea INSTALL (primero cambia al disquete con A: o B:). Inmediatamente aparecerá el menú de la pantalla adjunta. Con las teclas de control de los cursores, elige la opción "Set Installation Directory" y pulsa Enter.



Aparecerá una ventana en donde deberás escribir la unidad de disco y el directorio en donde quieres instalar el juego (por ejemplo, C:\SF2). Pasa a la segunda opción del menú, "Install Street Fighter II". El programa copiará todo el juego al disco de destino y te pedirá que sustituyas el primer disquete por el siguiente.

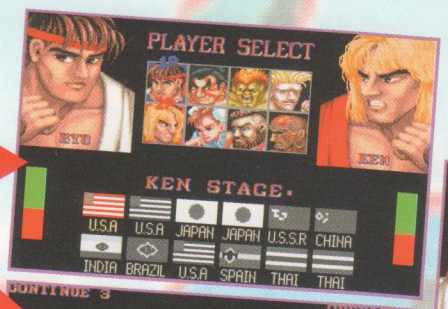
Una vez acabada la instalación podrás salir al MS-DOS. eligiendo la opción "Exit Install". Pasa ahora a la unidad de disco y al directorio donde se ha instalado el programa y teclea SF2. Cuando aparezca la primera pantalla, una escena de lucha, pulsa dos veces la tecla Enter para acceder al menú principal.

LOS MODOS DE JUEGO

EN STREET FIGHTER II EXISTEN DOS MODOS DE JUEGO, EL MODO DE COMPETICIÓN Y EL DE DOS JUGADORES. LA DIFERENCIA ESTÁ EN QUE EN EL MODO DE DOS JUGADORES LUCHAS CONTRA OTRO JUGADOR HUMANO.

Si eliges el modo de competición tienes que recorrer todo el mundo eliminando a los otros siete participantes que hay en el torneo. Seleccionar bien tu personaje será de vital importancia.

Para considerar derrotado a un oponente deberás vencerle dos veces. Si eres derrotado en alguno de los combates, tendrás diez segundos para decidir si quieres volver a combatir con el mismo oponente.



Después de seleccionar los personajes, podéis elegir el nivel de daño que provocaréis cada uno al golpear al otro, así como el escenario en donde vais a combatir.

El modo "v.s. Battle" te permitirá jugar con un amigo como oponente. Ambos podréis elegir a uno de los ocho personajes disponibles.

AR... ANTES DE JUGAR... ANTES D

Podrás moverte por las diversas opciones del menú principal usando las teclas Q (arriba), A (abajo), Z (izquierda), X (derecha) y 1 ó 2 (seleccionar opción). Antes de empezar a jugar deberemos configurarlo. Selecciona la línea: "Option Mode", que nos permitirá configurar varios aspectos del juego.

Puedes elegir, para cada jugador: el nivel de dificultad del juego ("Hard" difícil, "Easy" fácil), el tipo de control que vas a emplear, definir las teclas a usar y calibrar el joystick. Además, en la parte inferior de la pantalla hay unos iconos para elegir el tipo de sonido (AdLib, Roland, Sound Blaster, el altavoz del PC o ninguno).

También se puede fijar si hay o no límite de tiempo en los combates y qué música sonará. Una vez configuradas todas las opciones hay que salir al Menú principal usando el icono "Main Menu". Una advertencia: la posibilidad de participar en la gran final está condicionada por el nivel de dificultad que se haya elegido.

LUCHADORES

Ryu

Ryu es uno de los dos alumnos del maestro Sheng Long que compiten en este torneo. Ha renunciado a todo en la vida para perfeccionar sus técnicas de lucha. No tiene hogar, ni amigos, ni familia. Busca probar sus técnicas contra otros luchadores. Es frío y calculador, muy paciente en combate. Cuando Ryu percibe algún signo de debilidad en el enemigo se mueve rápidamente y golpea con toda su fuerza. En los combates cuerpo a cuerpo puede emplear la Llave de Hombro, tanto hacia adelante como hacia atrás.

Movimientos especiales:

Bola de Fuego: Ryu puede crear una onda de energía, "HA-DO-KEN", que golpea a sus adversarios con mucha fuerza. También agota al propio Ryu, lo que le convierte en vulnerable durante unos instantes, justo después de haberla lanzado. Para emplearla deberás usar la siguiente combinación con los mandos:

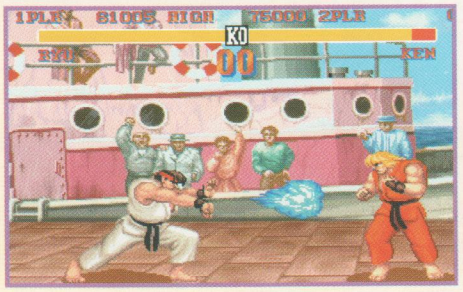
ABAJO - ABAJO A LA DERECHA Y DERECHA CON PUÑETAZO

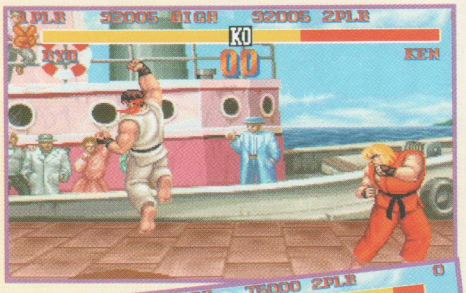
Puñetazo del dragón: Cuando Ryu ejecuta este salto con puñetazo es imparable. Deberás hacer esto:

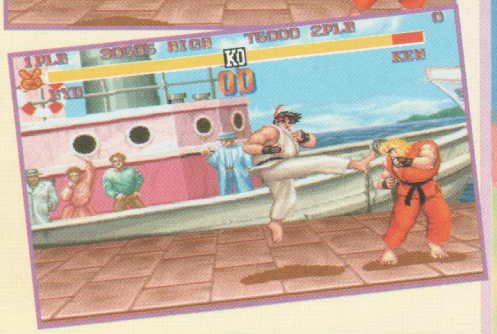
DERECHA - ABAJO Y ABAJO A LA DERECHA CON PUÑETAZO

Patada huracanada: Ryu es capaz de provocar un huracán al pronunciar las palabras "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU" y, mientras salta, acelerar su giro. Puede llegar a golpear a su adversario hasta tres veces seguidas con el mismo golpe, dejándole fuera de combate. Para conseguir este movimiento tendrás que hacer:

ABAJO - ABAJO A LA IZQUIERDA E IZQUIERDA CON PATADA



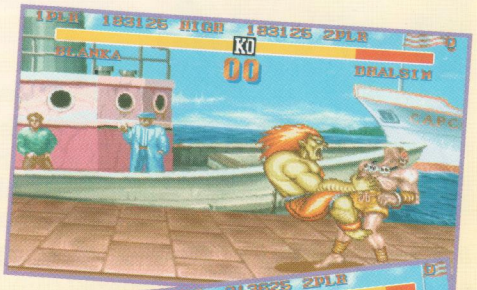


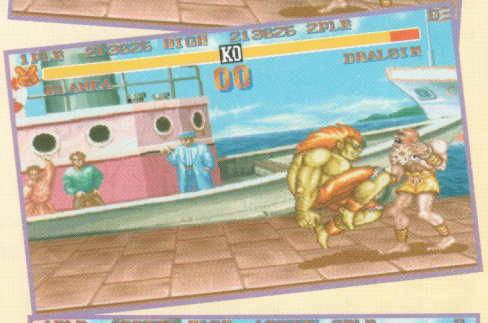


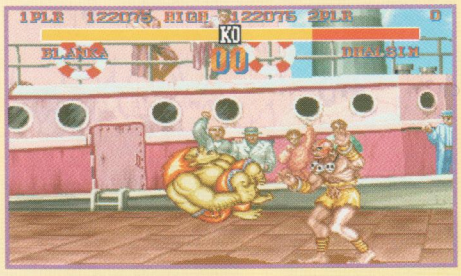
Fecha de Nacimiento: 21-7-1964
Altura: 1,78 m.
Peso: 68 Kgs
Grupo Sanguíneo: O

BLANKA

Se sabe muy poco acerca de este extraño luchador, mitad hombre mitad bestia, proveniente de las selvas de Brasil. Después de muchos años de vivir en la selva, decidió salir y probar sus fuerzas contra todos los luchadores que le hicieran frente en las grandes ciudades. Blanka posee una enorme velocidad y agilidad. En los combates cuerpo a cuerpo usa el Mordisco en la Cabeza, el Doble Rodillazo y el Cabezazo.







Movimientos especiales:

Electricidad: Usando una técnica que aprendió de las anguilas eléctricas, Blanka puede canalizar hasta 1.000 voltios a través de su piel, y así evita que el contrario le bloquee. Para emplear esta técnica pulsa

REPETIDAS VECES EL BOTÓN DE DISPARO

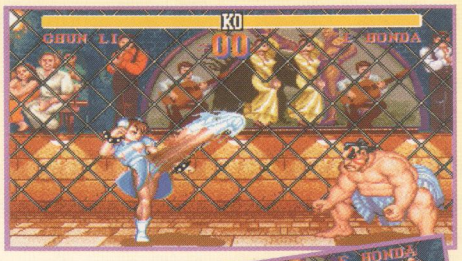
Ataque rodante: Enrollándose sobre sí mismo como una bola, Blanka puede lanzarse a gran velocidad contra sus oponentes, a los que provoca un enorme daño.

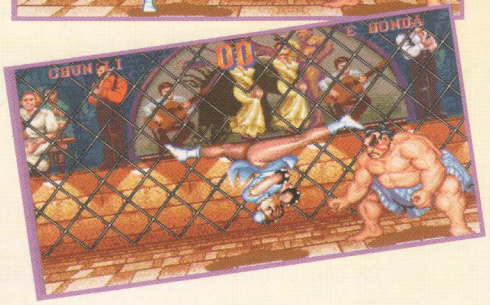
PULSA IZQUIERDA UN PAR DE SEGUNDOS Y DESPUÉS DERECHA CON PUÑETAZO

Fecha de Nacimiento: 12-2-1966
Altura: 1,96 m.
Peso: 99 Kgs.
Grupo Sanguíneo: B

CHUN LI

La única mujer que participa en este torneo. A diferencia de los demás luchadores, Chun Li no participa por vanidad. Ha estado siguiendo en secreto los movimientos de una operación de contrabando internacional. La pista la ha conducido al torneo y ahora cree que uno de los Grandes Maestros puede ser el responsable. Muy ágil y de potentes patadas. En los combates cuerpo a cuerpo usa la Llave de Hombro, en tierra y en el aire, y el Pisotón de Cabeza.





Movimientos especiales:

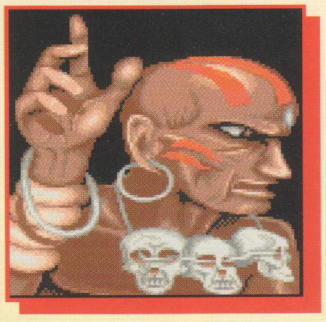
Patada relámpago: Tras largos años de entrenamiento ha conseguido desarrollar estas patadas superrápidas. Deberás **pulsar repetidas veces el botón de patada** para emplear esta técnica.

Patada torbellino: Muy similar a la Patada Huracanada de Ken y de Ryu.

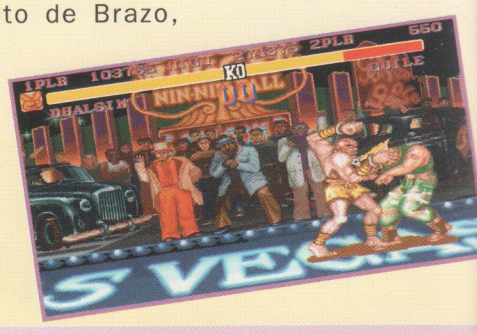
PULSA ABAJO UN PAR DE SEGUNDOS Y DESPUÉS PULSA ARRIBA CON PATADA

Fecha de Nacimiento: 1-3-1968
Altura: 1,73 m.
Peso: desconocido
Grupo Sanguíneo: A

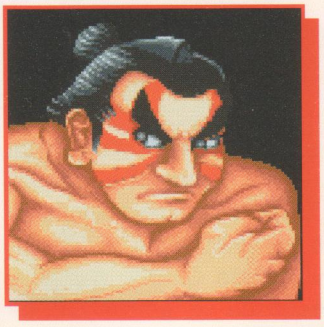
DHALSIM



A lo largo de su vida, Dhalsim ha buscado unificar mente, cuerpo y alma a través del Yoga. Ahora debe probar sus técnicas antes de poder elevarse a un estado superior. Puede alargar todos sus miembros para golpear a sus oponentes a gran distancia. En los combates cuerpo a cuerpo usa: el Yoga Nugie, el Lanzamiento de Brazo, Cabezazo y el Ataque Giratorio.



Fecha de Nacimiento: 22-11-1952
Altura: 1,78 m. (puede cambiar de altura estirando sus miembros).
Peso: 48,5 Kgs.
Grupo Sanguíneo: O



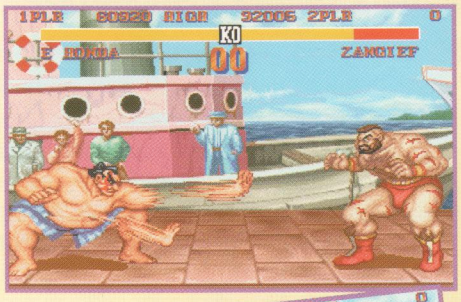
HONDA

Honda ha sido entrenado desde su nacimiento para llegar a ser el mejor luchador de sumo de todos los tiempos. Al recibir el título de "yokuzuna" o gran campeón, se escandalizó cuando se enteró de que el resto del mundo no consideraba el sumo como un gran deporte. Indignado ha jurado demostrar que los luchadores de sumo son los mejores del mundo. Es muy rápido y, dada su corpulencia, extremadamente poderoso. En los combates cuerpo a cuerpo emplea la Llave de Hombro, el Abrazo de Oso y el Golpe de Rodilla.

Movimientos especiales:

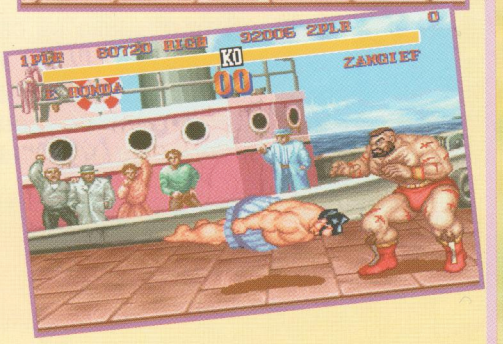
Palmada de cien manos: Tras años de entrenamiento, Honda ha logrado aumentar la velocidad de sus palmadas de forma increíble: sus manos se mueven tan rápido que se convierten en un remolino. Para emplear esta técnica deberás...

PULSAR VARIAS VECES EL BOTÓN DE PUÑETAZO

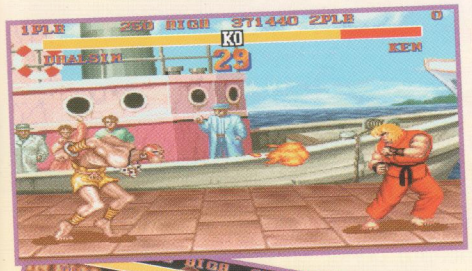


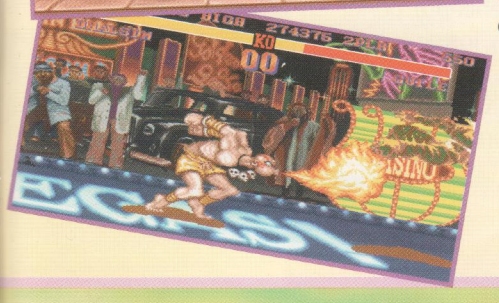
Cabezazo sumo: Es capaz de abalanzarse hacia su oponente con la cabeza por delante, causándole un gran daño. Puede hacerlo desde lejos, aunque esta técnica es más efectiva (y es más difícil librarse de ella) si se ejecuta a corta distancia.

PULSA IZQUIERDA DURANTE UN PAR DE SEGUNDOS Y DESPUÉS PULSA DERECHA CON PUÑETAZO



Fecha de Nacimiento: 3-11-1960
Altura: 1,88 m.
Peso: 138 Kgs.
Grupo Sanguíneo: A





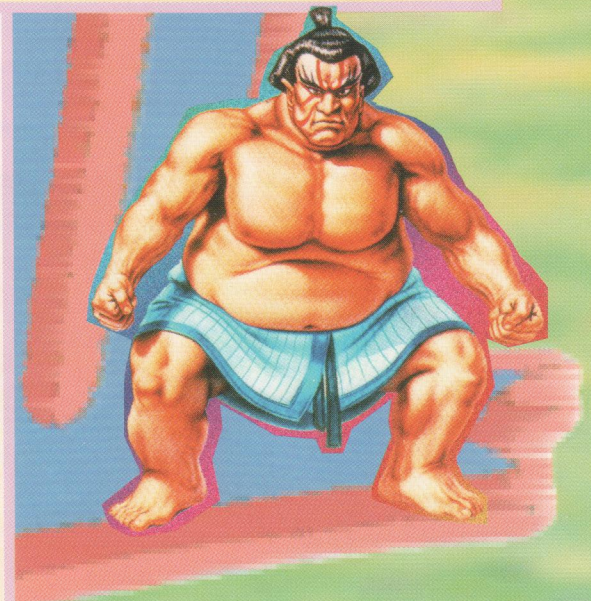
Movimientos especiales:

Fuego Yoga: Es capaz de lanzar una bola de llamas que incinera todo a su paso.

ABAJO, ABAJO A LA DERECHA Y DERECHA CON PUÑETAZO

Llama yoga: lo emplea en los combates cuerpo a cuerpo. Puede expeler una nube de llamas. Para usar esta técnica pulsa:

ABAJO A LA IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO A LA DERECHA Y DERECHA CON PUÑETAZO



GUILE

Ex-miembro de un equipo de fuerzas especiales de élite, Guile y su amigo Charlie fueron capturados durante una peligrosa misión en Thailandia, hace seis años. Después de un largo encarcelamiento se las arreglaron para escapar de su prisión en la jungla. Durante el difícil viaje de regreso a la civilización Charlie murió, y desde entonces a Guile le consume el deseo de venganza. En los combates cuerpo a cuerpo usa la Llave de Hombro, tanto en tierra como en el aire, el Tritura-espaldas, el Rodillazo y el Suplex.

Movimientos especiales:

Estampido supersónico: Moviendo sus brazos y manos, Guile es capaz de generar una onda de aire que se mueve a velocidad increíble. Esta explosión de energía sale disparada hacia sus oponentes y les golpea con gran fuerza, dejándoles indefensos durante unos instantes.

PULSA IZQUIERDA UN PAR DE SEGUNDOS Y DESPUÉS PULSA DERECHA CON PUÑETAZO

Patada relámpago: Guile es capaz de crear una pared impenetrable de energía cuando al dar una voltereta hacia atrás bate sus piernas con energía.

PULSA ABAJO UN PAR DE SEGUNDOS Y DESPUÉS PULSA ARRIBA CON PATADA

Fecha de Nacimiento: 23-12-1960
Altura: 1.85 m.
Peso: 86,5 Kgs.
Grupo Sanguíneo: O

ZANGIEF

Muchos creen que Zangief participa en el torneo por su gran patriotismo, y es verdad, pero además hay otra razón: le encanta pisotear a sus oponentes.

Es realmente demoledor por su enorme estatura y corpulencia, y le encanta poner en práctica golpes de lucha libre. En los combates cuerpo a cuerpo usa: el Martinete, el Golpe Hacia Atrás, el Tritura-espaldas, el Alley Oop, el Mordisco en la Cabeza y el Impulso de Estómago.

Fecha de Nacimiento: 1-6-1956
Altura: 2,14 m.
Peso: 116 Kgs.
Grupo Sanguíneo: A

KEN

Es el otro discípulo del maestro Sheng Long que participa en este torneo. Desgraciadamente, el dominio nato de la lucha ha alimentado su ego y está constantemente alardeando de ello frente a sus oponentes. Sus técnicas y movimientos especiales son idénticos a los de Ryu.

Movimientos especiales:

Bola de fuego: Ken puede crear una onda de energía, "HA-DO-KEN", que golpea a sus adversarios con mucha fuerza. Ten cuidado porque resta energías al propio Ken y le hace vulnerable durante unos instantes, justo después de haberla lanzado.

ABAJO, ABAJO A LA DERECHA Y DERECHA CON PUÑETAZO

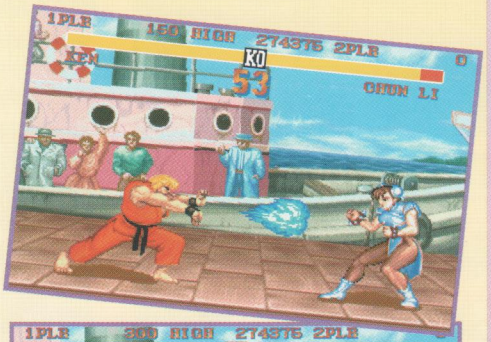
Puñetazo del dragón: Cuando Ken realiza este salto con puñetazo es prácticamente imparable.

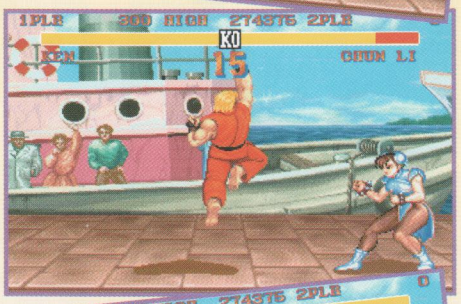
DERECHA, ABAJO Y ABAJO A LA DERECHA CON PUÑETAZO

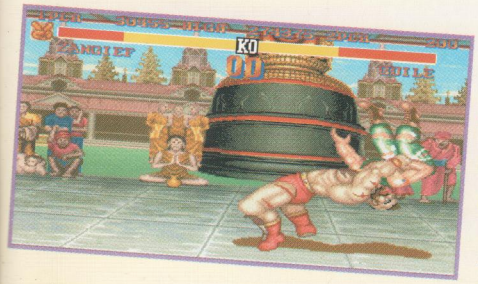
Patada huracanada: Ken puede provocar un huracán si pronuncia las palabras "TATSU-MAKI-SEN-PU-KYAKU" y se lanza al aire acelerarando su giro. Puede golpear a su enemigo hasta tres veces seguidas y dejarlo fuera de combate...

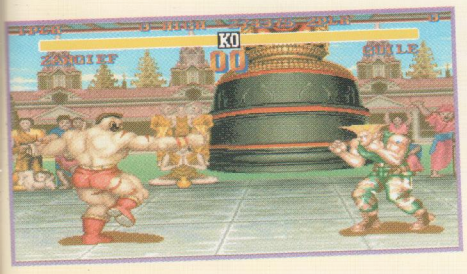
ABAJO, ABAJO A LA IZQUIERDA E IZQUIERDA CON PATADA

Fecha de Nacimiento: 14-2-1965
Altura: 1,78 m.
Peso: 76,5 Kgs
Grupo Sanguíneo: B









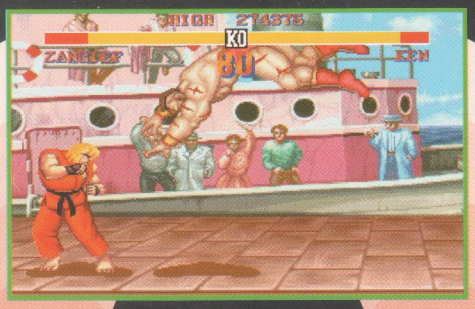
Movimientos especiales:

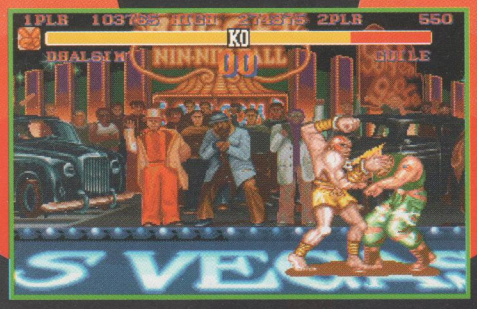
Tendedero giratorio: Lo emplea con gran profusión para golpear a sus adversarios y escapar de las bolas de energías. deberás **pulsar repetidas veces el botón de puñetazo.**

Martinete giratorio: Con este golpe Zangief es capaz de triturar a sus adversarios contra el suelo. La secuencia de movimientos es:

ABAJO A LA IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO A LA DERECHA Y DERECHA CON PUÑETAZO

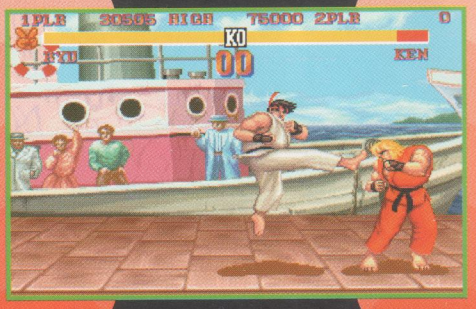
ENFRENTAMIENTO TOTAL

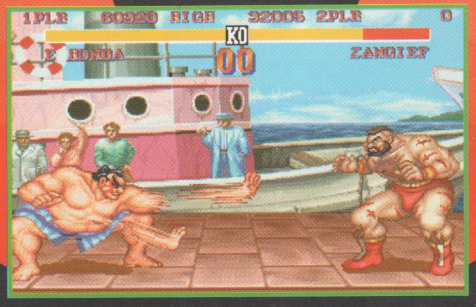




TÉCNICAS A EMPLEAR CONTRA TODOS LOS ADVERSARIOS.

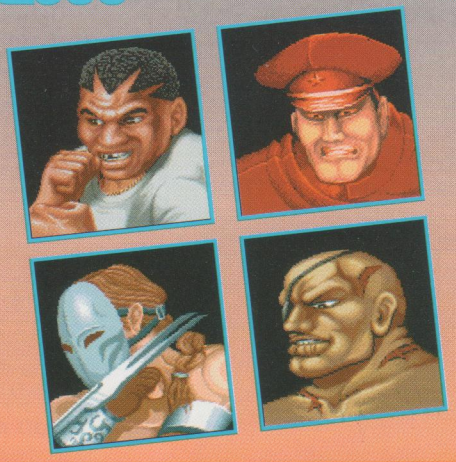
- Contra Ryu: son eficaces los saltos para esquivar sus Bolas de Fuego seguidos de un golpe.
- Contra Honda: emplear golpes a larga distancia, como las Bolas De Fuego.
- Contra Blanka: mantenerle alejado con golpes de larga distancia.
- Contra Guile: no atacarle nunca primero, sino esperar su ataque y barrerle.
- Contra Ken: cuando ejecute un Puño de Dragón ponte debajo de él y golpéale con un "uppercut".
- Contra Chun Li: Su punto débil son los saltos tan lentos que realiza. Cuando salte sitúate debajo y golpéala con un "uppercut" o una patada.
- Contra Zangief: mantenerle alejado, ya que se sabe todos los trucos del combate cuerpo a cuerpo.
- Contra Dhalsim: emplear golpes de larga distancia y, si tienes, algún tipo de Bola de Fuego o de energía. Los golpes repetidos no le gustan nada.
- Contra Balrog: mantenerle lejos y esquivar su directo.
- Contra Sagat: saltar para esquivar sus Bolas de Fuego y golpearle en el aire.
- Contra Bison: protegerse en una esquina y, cuando finalice y salte hacia atrás, lanzarle una Bola de Fuego.
- Contra Vega: golpéale con una patada aérea cuando caiga de la alambrada.





Y PARA EL FINAL...

Una vez hayas acabado con los siete participantes del torneo en el modo "campeonato" tendrás que enfrentarte a los cuatro Grand Master. Estos son: **BALROG**, campeón de boxeo con un demoledor directo, **VEGA**, combatiente español especializado en subirse a las alambradas para lanzarse contra su oponente, **SAGAT**, experto luchador tailandés, y **M BISON**, el más temido del circuito, con un poderoso derechazo y un cabezazo fulminante... Pero mejor dejamos que el combate con los grandes maestros sea una sorpresa... sorpresa que sólo tú puedes desvelar luchando con ellos.



Próxima entrega:

con el fascículo nº 5, el Maxijuego

- F-15 II STRIKE EAGEL

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, podéis llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 320 59 06

DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.

DE LUNES A VIERNES

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)

Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxi Juegos para PC

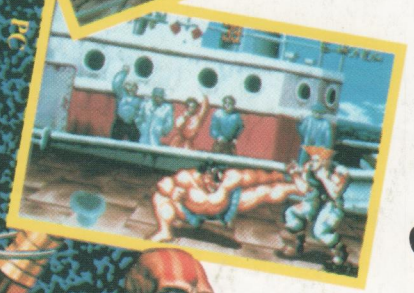
ERBE

Telf. (91) 528 83 12

DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

¡EL "MONSTRUO" HA SIDO LIBERADO...!

STREET FIGHTER II™



... te ofrece a los mejores luchadores callejeros (Street Fighters) unidos para competir contra el actual campeón.

La hora ha llegado para que pongas a tono tus biceps y te prepares para la dura competición.

¿Tienes las cualidades necesarias para llegar a ser el último Guerrero del Mundo?

Street Fighter ™ II © 1992 Capcom USA, Inc. Todos los derechos reservados.
Street Fighter™ II es una marca registrada de Capcom USA, Inc.

CAPCOM USA

LA PIRATERIA ES DELITO

ERBE

U.S. GOLD